

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7.2 Metode Analisis Data	5
1.8 Kerangka Berpikir	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1. Pariwisata	8
2.2. Multimedia	9
2.3. <i>Motion GraphIC Flat Design</i>	11
2.4. Remaja	13
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	
3.1 Objek Penelitian	16
3.1.1 Pulau Kemaro	16
3.1.2 Kebudayaan Masyarakat Tionghoa	17
3.1.3 Perayaan <i>Cap Go Meh</i> di Pulau Kemaro	18

3.2. Data Khalayak Sasaran	19
3.3 Karya/Proyek Sejejnis	20
3.2.1 Wisata Heritage di Kota Bandung	20
3.2.2 Objek Wisata Pesisir Selatan Sumbar	21
3.4 Data Pendukung	22
3.4.1 Hasil Observasi	22
3.4.2 Hasil Wawancara.....	23
3.5 Analisis Data	25
3.5.1 Analisis Pulau Kemaro.....	25
3.5.2 Analisis <i>Motion Graphic</i> Sejejnis	30
3.5.3 Analisis SWOT	32
3.5.4 Analisis Data Khalayak Sasaran	33
3.5.5 Hasil Analisis	34
 BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	
4.1 Konsep Pesan	36
4.2 Konsep Kreatif	36
4.3 Konsep Media	37
4.4 Konsep Visual	37
4.4.1 Tipografi	37
4.4.2 Warna.....	38
4.4.3 Gaya Visual.....	39
4.5 Hasil Perancangan.....	41
4.5.1 Deskripsi Perancangan.....	41
4.5.2 Sinopsis	41
4.5.3 Storyline	43
4.5.4 Storyboard.....	47
4.5.5 Proses Digital	51
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61